

## Media Interaktif berbasis Animasi pada Pembelajaran Tari

Hary Murcahyanto<sup>1,\*</sup>, Mohzana<sup>2</sup>, Linda Laili Harjuni<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

\* Correspondence: harymurcahyanto@gmail.com

**Copyright:** © 2022 by the authors

Received: 15 Maret 2022 | Revised: 1 April 2022 | Accepted: 23 Mei 2022 | Published: 20 Juni 2022

### Abstrak

Pembelajaran seni budaya khususnya seni tari di era serba digital sekarang ini sangat membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Media interaktif yang dibutuhkan pada saat ini adalah media yang berbasis animasi karena tuntutan tersebut merupakan media yang disukai para peserta didik dan dianggap paling menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan animasi media audio visual pada pembelajaran Tari dan Keefektifan pengembangannya. Metode yang digunakan adalah pengembangan model Borg and Gall meliputi analisis kebutuhan, perencanaan desain, pengembangan produk, revisi produk, uji coba lapangan sampai dengan hasil yang menggunakan media Macromedia Flash 8. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket, pedoman wawancara, dan pengamatan yang dilaksanakan di SMAN 1 Labuhan Haji Lombok Timur. Hasil temuan ini adalah berupa media pembelajaran berbasis animasi audio visual menggunakan Macromedia Flash 8 melalui proses tahap secara lengkap serta uji kelayakan agar mudah digunakan. Kelayakan media yang dikembangkan, berdasarkan uji dari ahli media memperoleh kriteria baik, dari ahli materi mendapatkan kriteria baik dan dari uji penggunaannya mendapatkan kriteria sangat baik.

**Kata kunci:** audio visual; animasi; pembelajaran tari

### Abstract

*Learning arts and culture, especially dance in this digital era, really needs learning media that are appropriate to the situation and conditions. The interactive media required at this time are animation-based media because these demands are the media that are preferred by students and are considered the most fun. This study aims to analyze the development of audio-visual media animation in dance learning and its development effectiveness. The method used in developing the Borg and Gall model includes needing analysis, design planning, product development, product revision, and field trials to the results using Macromedia Flash 8 media. The instruments used to collect data in this study were questionnaires, interview guidelines, and observations at SMAN 1 Labuhan Haji, East Lombok. These findings We are in the form of learning media based on audiovisual animation using Macromedia Flash 8 through a complete process and feasibility test so that it is easy to use. The feasibility of the developed press, based on tests from media experts, obtained good criteria (GC), material experts obtained GC criteria, and user tests obtained perfect criteria.*

**Keywords:** audiovisual; animation; dance learning

## PENDAHULUAN

Pembelajaran seni budaya merupakan pembelajaran yang wajib ada pada kurikulum pembelajaran yang disusun hampir di setiap sekolah, sebab fungsi dari mata pembelajaran ini dapat memperkenalkan identitas kesenian yang dimiliki oleh daerah tersebut. Pembelajaran seni budaya akan lebih efektif apabila menggunakan media yang bersifat interaktif sehingga



mudah dipahami. Di Kabupaten Lombok Timur terdapat beraneka ragam jenis kesenian tradisional yang dimiliki baik pada seni musik atau seni tari. Salah satu kesenian tari tradisional yang dikenal oleh masyarakat adalah Tari Dayang-Dayang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 15 April 2021 di SMAN1 Labuhan Haji, pada mata pelajaran seni budaya terdapat tiga jenis kesenian yang diajarkan termasuk di dalamnya terdapat seni tari. Pada kesenian ini tari yang diajarkan adalah tari tradisional yaitu tari Dayang-Dayang. Guru yang mengampu mata pelajaran seni tari kurang mampu mengajarkan atau mempraktikkan langsung materi yang diajarkan sebab latar belakang keilmuan yang dimiliki adalah bidang studi yang lain sehingga metode pembelajaran yang dilakukan bersifat konvensional artinya cukup memberikan siswa nama tari daerah lalu mereka diminta mencari sendiri bentuk gerak tari tersebut. Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis animasi audio visual dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* dalam mengajarkan Tari Dayang-Dayang, serta kelayakan penggunaannya.

Pembelajaran seni budaya membutuhkan tenaga pengajar yang memiliki kemampuan atau *skill* khusus pada bidangnya sehingga keterampilan siswa dapat terasah, namun melihat perkembangan pendidikan sekarang guru dituntut juga kreatif dalam untuk menguasai teknologi sebagai penunjang dalam mengembangkan media pembelajaran yang dibuat bersifat interaktif, terlebih lagi proses pembelajaran jauh berbeda dengan kondisi sebelumnya sebab terbentur dengan adanya virus yang sangat mematikan yakni *Corona Virus Disease 19* (Covid 19). Efek dari kondisi tersebut tuntutan seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan sistem daring atau belajar secara *online* (Abi Yodha et al., 2019; Kusmana, 2017; Nurhayati et al., 2018).

Peran guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik dan mampu memberikan pemahaman yang cepat dimengerti tentunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan sarana lainnya yang menunjang proses pembelajaran (Asyhar, 2021; Aurora & Effendi, 2019; Rohani, 2019). Karena proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran tertentu ke penerima pesan dan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Emda, 2018; Pradilasari et al., 2019; Purwanto et al., 2019; Roffiq et al., 2017).

Alternatif yang mestinya dilakukan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah adanya penggunaan media pembelajaran (Irawan & Wirasasmita, 2019). Dengan penggunaan media pembelajaran yang diharapkan adalah adanya komunikasi timbal balik antara guru dengan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi interaktif dan efektif (Nugrahaeni et al., 2017; Ferdiansyah et al., 2020; Rahmatullah et al., 2020; Siregar et al., 2020).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi agar peserta didik memiliki persepsi yang sama terhadap materi ajar (Aurora & Effendi, 2019; Rohani, 2019). Media juga membantu proses berpikir abstrak serta dapat mengembangkan keterampilan psikomotor dalam pembelajaran. Sama halnya dengan media sosial yang merupakan salah satu faktor penting yang berkontribusi yang memberi jalan bagi ide dan inovasi baru yang bersifat interaktif (Mohzana et al., 2020; Murcahyanto et al., 2021; Pradilasari et al., 2019; Septiani & Hasanah, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang animasi dapat digunakan guru dalam hal ini misalnya penggunaan aplikasi *Macromedia Flash 8* sebagai alternatif untuk menjawab kondisi sistem belajar mengajar saat ini. Aplikasi *Macromedia Flash 8* merupakan salah satu aplikasi suatu program grafis multimedia dan animasi yang bersifat interaktif dibuat oleh perusahaan Macromedia untuk keperluan pembuatan aplikasi web interaktif mau pun animasi yang berkembang pada saat ini (Bahri, 2017; Aurora & Effendi, 2019; Rohani, 2019).

Penelitian tentang media pembelajaran sudah banyak diteliti antara lain: Penelitian yang dilakukan oleh (Hilmiani, 2019), telah mengembangkan media audiovisual pada mata pelajaran IPS Kelas V SDN 5 Masbagik. Hasil dari penelitian yang dilakukan dapat dijelaskan bahwa Berdasarkan hasil validasi ahli media diketahui bahwa produk media audio visual menggunakan *Macromedia Flash 8* dikategorikan “baik” dan ahli materi mendapatkan kategori “sangat baik”. Penelitian yang dilakukan oleh (Malikhah, 2014) telah mengembangkan media berbasis *Macromedia Flash 8* yang diberikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Mambaul Huda Banjarsari Ngajum Malang relevansi penelitian yang dilakukan dengan judul penelitian di atas yaitu media yang dikembangkan adalah *Macromedia Flash 8* perbedaan terdapat pada mata pelajaran dan tingkat sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh (Chasi Rizki Santa Putri et al., 2020) telah mengembangkan media berbasis *Macromedia Flash* Kelas VII SMPN 7 Muaro Jambi Perbedaan terdapat pada materi pembelajaran dan tingkat sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh (Yuliana, 2019) telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada pokok materi Pythagoras kelas VIII SMP.

Sejumlah peneliti sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi pada pembelajaran yang berbeda-beda, pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis animasi pada pembelajaran tari dan keefektifan pengembangannya.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada pengembangan produk animasi audio visual pembelajaran interaktif. Di dalam metode penelitian ini akan dibahas secara berurutan model pengembangan Borg & Gall yang meliputi tahapan studi pendahuluan, perencanaan, desain dan pengembangan, uji coba produk, serta uji coba produk yang meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Penelitian tahap awal yang sifatnya pendekatan secara umum sudah dilakukan pada awal semester saat rencana penelitian ini ditetapkan, yaitu mulai dari penentuan lokasi penelitian, penentuan subjek dan objek penelitian, penentuan narasumber utama dan narasumber pembantu. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket, pedoman wawancara, dan pengamatan. Penelitian ini dilakukan dengan pertemuan dengan pembina Ekstrakurikuler SMAN1 Labuhan Haji. Dengan adanya ekstrakurikuler musik ini merupakan salah satu cara melestarikan kesenian dan kebudayaan Sasak di Lombok dan sebagai media apresiasi para siswa dengan kesenian. Selain itu, SMAN1 Labuhan Haji memilih seni Tari Dayang-Dayang sebagai ekstrakurikuler karena masih jarang ada sekolah yang memiliki ekstrakurikuler.

Data yang digunakan dalam penelitian ini angket, dan pengamatan yang dijadikan sebagai data. Adapun sumber data yang digunakan dibedakan menjadi dua jenis yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler musik tradisi. Sumber data sekunder, yakni data yang diperoleh dari Pembina, laporan, buku, jurnal ilmiah, karya tulis, video, foto dan hasil riset.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket dalam penelitian dan pengembangan media ini diberikan kepada validator dan siswa untuk menilai produk pengembangan. Adapun angket yang digunakan adalah angket validasi untuk validator ahli materi, validator ahli media, serta angket untuk respon guru dan respon siswa yang digunakan untuk alat uji coba kemenarikan oleh siswa dan guru. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa: lembar validasi para ahli dan angket respon siswa. Instrumen lembar validasi para ahli yaitu berupa angket validasi ahli materi dan validasi ahli media, yang di dalamnya berisi sejumlah pernyataan tentang aspek materi, dan penyajian. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian dan pendapat validator terhadap media pembelajaran

yang disusun sehingga menjadi pedoman dan acuan dalam merevisi media. Angket respon ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran musik tradisional di ekstrakurikuler SMAN 1 Labuhan Haji menggunakan *Macromedia Flash 8* di masa pandemi *Covid-19*.

Teknik Analisis Data dilakukan dengan Analisis Hasil Validasi Para Ahli, serta teknik analisis hasil angket respon guru dan siswa. Awalnya peneliti membuat lembar validasi yang berisi butiran soal. Lalu validator menjawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian. Analisis hasil tes dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis animasi pada ekstrakurikuler musik tradisional yang dilihat dari indikator keberhasilan proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan prosedur pengembangan yang dijelaskan sebelumnya, pada proses pengembangan animasi media audio visual menggunakan *Macromedia Flash 8* terdapat beberapa tahapan pengembangan yaitu; tahap analisis kebutuhan, tahap desain produk, tahap implementasi, tahap pengkodean, serta tahap *publishing* dan pemaketan. Pada tahap analisis masalah, dilakukan investigasi persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan kemudian mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui permasalahan bahwa; pada mata pelajaran seni budaya dan kesenian terdapat pembelajaran yang berbicara tentang seni tari tradisional. Kemudian seni tari tradisional yang diajarkan adalah Tari Dayang-Dayang.

Pada proses pembelajarannya, mata pelajaran ini lebih banyak praktiknya, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif namun bersifat interaktif. Siswa kurang antusias atau kurang perhatian saat mengikuti pelajaran, maka perlu pengembangan media yang memiliki daya tarik dan interaktif serta mempunyai tampilan yang menarik sehingga siswa memiliki motivasi dan minat belajar untuk belajar. Hasil analisis isi media bahwa media pembelajaran ini adalah mengacu kepada pembelajaran tari tradisional khususnya Tari Dayang-Dayang sebagai tari tradisional yang ada di Lombok

Dalam proses perancangan desain media pembelajaran menggunakan *Macromedia flash 8*, dalam hal ini desain tampilan perlu adanya sketsa desain yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan media. Sketsa tersebut dibentuk dalam sebuah *storyboard* yang terdiri atas; Tampilan halaman pembuka dan Pilihan Menu. Pada tampilan halaman pembuka halaman ini layar akan menampilkan foto yang digunakan langsung sebagai model dalam media ini. Terdapat ikon *loading* yang dijadikan sebagai proses dibukanya media ini dengan suara latarnya langsung menggunakan Gending iringan Tari Dayang-Dayang. Pada Pilihan Menu terdapat tampilan gambar animasi ikon-ikon agar menarik dan terdapat tombol diantara ikon tersebut adalah ikon yang menggambarkan indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi dan terakhir adalah icon yang menggambarkan quiz, dan hasil ini dapat dilihat pada gambar 1.

Berdasarkan gambar 1, terdiri lima menu yakni kompetensi dasar, tujuan, materi, quiz, dan profil. Pada Tahap Implementasi untuk merealisasikan rancangan desain yang sebelumnya sudah dibuat, yang tadinya masih berupa sketsa atau kerangka kasar dipetakan menjadi desain yang lebih nyata dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam proses implementasi digunakan *software Macromedia flash 8* karena *panel tools* yang ada dalam *software* sangat mendukung untuk pembuatan animasi dan pembuatan tombol. Pada Implementasi tampilan halaman pembuka, layar akan menampilkan animasi dari judul media pembelajaran, kemudian tampil gambar model penari asli, sebelum memulai pada menu utama terdapat ikon *loading* yang diberikan *back sound* menggunakan musik asli dari tarian tersebut.

Pada Implementasi Bagian Menu terdapat menu pilihannya diantaranya menu Indikator pembelajaran, menu tujuan pembelajaran, menu materi, menu kuis dan terakhir adalah menu profil.



**Gambar 1.** Tampilan menu

Pada Implementasi Bagian Menu Kompetensi Dasar terdapat dua indikator pembelajaran pada bagian ini dapat dilihat langsung pada gambar asli yang ditampilkan. Pada Implementasi Bagian Tujuan Pembelajaran di dalamnya terdapat bagian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dideskripsikan sesuai dengan apa yang menjadi kompetensi dasar pada pembelajaran tersebut. Pada Implementasi Bagian Materi di dalamnya terdapat dua bagian pertama bagian yang menjelaskan tentang materi pokoknya kemudian yang kedua terdapat video penjelasan terkait dengan teknik gerak pada tari. Pada Implementasi Bagian Quiz merupakan evaluasi dan hasil evaluasi yang secara otomatis terisi jumlah nilai yang didapatkan dari hasil jawaban yang diberikan pada soal yang disuguhkan. Tahap Pengkodean adalah tahapan pembuatan media dengan menggunakan bahasa pemrograman *action script*.

**Tabel 1.** Hasil penilaian ahli media

No	Kriteria	Nilai	Kategori
1	Teks dapat terbaca dengan baik	4	Baik
2	Tampilan layer media	4	Baik
3	Pemilihan grafis <i>background</i>	4	Baik
4	Ukuran teks dan jenis huruf	4	Baik
5	Ilustrasi, warna, gambar pendukung	4	Baik
6	Sajian animasi	4	Baik
7	Sajian video	4	Baik
8	Suara terdengar dengan jelas	4	Baik
9	Daya dukung musik iringan	4	Baik
10	Urutan penyajian media	4	Baik
11	Kejelasan uraian materi	4	Baik
12	Navigasi	4	Baik
13	Penempatan dan penggunaan	4	Baik
14	Button	4	Baik
	Jumlah	56	
	Rata-rata	4	Baik

Selanjutnya, pada tahap pengujian adalah tahap dimana media pembelajaran ini diperiksa. Tahap ini lebih ke pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, navigasi tidak bisa diakses, pengecekan kesalahan pada materi, kesalahan penulisan. Tahap ini diperiksa oleh pembuat kemudian diperiksa oleh tiga orang ahli media, dan tiga orang ahli materi untuk memastikan desain tampilan, pemrograman, dan materi pembelajaran sudah sesuai dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil pengujian atau penilaian oleh ahli media ini dapat dilihat pada tabel 1. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh rata-rata adalah 4 dan termasuk kriteria baik, sehingga media ini layak untuk digunakan.

Sementara itu hasil pengujian media oleh ahli materi dapat dilihat dilihat pada tabel 2. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang telah kami kembangkan rata-rata memperoleh nilai 4 dan termasuk dalam kategori baik, dan layak untuk digunakan. Selanjutnya uji coba lapangan dilakukan dengan 17 subjek yang ditampilkan pada tabel 3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa memperoleh rata-rata nilai 26,11 dengan kategori sangat baik. Hasil menunjukkan bahwa media ini dapat memotivasi siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa, terutama pada pembelajaran tari

**Tabel 2.** Hasil penilaian ahli materi

No	Kriteria	Nilai	Kategori
1	Relevansi materi dengan silabus	4	Baik
2	Ketepatan materi dengan standar kompetensi	4	Baik
3	Runtutan penyajian materi	4	Baik
4	Kejelasan struktur materi di sajikan	4	Baik
5	Ketepatan penggunaan bahasa	5	Baik
6	Daya dukung program terhadap belajar	4	Baik
7	Materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan	4	Baik
8	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	Baik
9	Materi dapat dipelajari	4	Baik
10	Ketepatan contoh-contoh gambar yang diberikan untuk kejelasan materi	4	Baik
11	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4	Baik
12	Media sesuai dengan kebenaran materi	4	Baik
13	Materi mudah dimengerti	4	Baik
14	Kedalaman materi yang disajikan	4	Baik
15	Urutan penyajian materi dari pola umum ke khusus	4	Baik
	Jumlah	60	
	Rata-rata	4	Baik

## Pembahasan

Media yang telah kami kembangkan telah sudah sesuai dengan perencanaan atau model yang telah kami terapkan. Media tari berbasis animasi ini terdiri beberapa menu yaitu: menu utama, kompetensi dasar, tujuan, materi, quiz, dan profil. Pada bagian Menu Kompetensi Dasar akan menjelaskan apa saja kompetensi dasar dan indikator pada pembelajaran pada tari tradisional yang diajarkan. Pada Menu Tujuan Pembelajaran di dalamnya berisikan tentang penjabaran tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran dan kompetensi dasar pembelajaran tersebut. Pada Menu Materi berisikan tentang materi yang berkaitan dengan teknik gerak pada tari dayang-dayang. Pada proses penjelasan terkait pada teknik gerak tersebut akan dijelaskan satu persatu yang di praktikkan langsung serta dijelaskan langsung bagian dari gerak tersebut. Pada Menu Quiz berisikan butir-butir soal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Untuk memulai quiz, peserta terlebih

dahulu mengisi kolom identitas kemudian pada kolom password di tulis dengan nama lalu nama lalu mengklik menu “start” untuk memulai evaluasi. Untuk menjawab soal quiz peserta tinggal memilih salah satu jawaban yang dianggap benar, dengan mengklik tombol “OK” yang ada di pojok kanan atas dan di akhir quiz akan muncul skor perolehan nilai peserta secara otomatis.

**Tabel 3.** Hasil uji coba lapangan

No	Nama Siswa	Sebaran Sistem						Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	Arien Septina	3	4	4	3	4	5	23	baik
2	Maulida Zahratul	4	5	4	5	4	4	26	Sangat baik
3	Rista Tandriana	4	5	4	5	4	5	27	Sangat baik
4	Muliana Septiana	5	5	5	4	5	4	28	Sangat Baik
5	Wenni Aprilianti	5	5	5	4	4	4	27	Sangat baik
6	Inda Ujianti	4	4	4	5	5	5	27	Baik
7	Ratna pahriani	4	4	5	4	5	5	27	Sangat baik
8	Selfi Aulia Safitri	5	5	4	5	4	4	27	Sangat Baik
9	Maulina Supiani	5	5	5	5	4	4	28	Sangat Baik
10	Naura oktia rini	4	4	4	4	5	5	26	Sangat baik
11	Yulia Safitri	4	5	4	5	5	4	27	Sangat Baik
12	Laela Adriani	5	5	5	5	4	5	29	Sangat baik
13	Hamtini	4	4	3	2	4	4	22	baik
14	Baiq Amara Mandaria	5	5	5	3	4	4	26	Sangat baik
15	Miswatun Shalihah	4	4	5	5	3	4	25	Baik
16	Hasna Restari	5	5	4	4	3	3	24	Baik
17	Hasti Ramdani	4	4	4	5	5	3	25	Baik
Jumlah								444	
Rata-rata								26,11	Sangat baik

Hasil pengujian yang telah kami lakukan berdasarkan tabel 1 oleh ahli media, menunjukkan bahwa media ini memperoleh nilai 4 dan memperoleh ketegori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak untuk digunakan. Hasil ini mengindikasikan bahwa media tari berbasis animasi ini menunjukkan bahwa teks yang dimiliki sudah jelas, ukuran teks, backround, warna dan gambar sudah mendukung. Selain itu, urutan penyajian media, audio, dan video pada media ini sudah jelas. Sehingga mudah digunakan oleh pengguna. Hasil temuan kami sejalan dengan temuan yang dilakukan oleh (Hilmiani, 2019) dan oleh penelitian (Malikhah, 2014). Dimana hasil temuan mereka menunjukkan bahwa media yang telah mereka kembangkan layak digunakan berdasarkan hasil uji ahli media.

Selanjutnya, hasil uji media ini dilihat dari sisi konten atau isi berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh rata-rata adalah 4 dengan kategori baik, sehingga media ini dapat dikatakan layak dari segi konten atau isi. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang telah kami kembangkan isi atau materinya sudah sesuai dengan silabus pada pembelajaran tari. Selain itu, materi mudah dipahami, terurut, dan contoh-contoh gambar pada media ini sudah sesuai dengan materi pembelajaran ini. Hasil ini relevan dengan temuan yang telah dilakukan oleh (Malikhah, 2014), (Hilmiani, 2019) dan (Yuliana, 2019). Dimana hasil temuan mereka menunjukkan bahwa produk yang telah mereka kembangkan dilihat dari sisi atau penilaian ahli materi memperoleh kategori baik, sehingga dapat dikatakan bahwa media ini layak untuk digunakan. Namun pada temuan kami, isi atau komponen materi yang ada pada media ini lebih lengkap dibandingkan dengan produk atau media pada peneliti sebelumnya.

Sementara itu, hasil uji coba lapangan yang telah kami lakukan memperoleh nilai 26,11 dengan kategori sangat baik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media yang telah kami kembangkan dalam penerapannya dapat memotivasi dan menumbuhkan minat siswa. Selain itu, media ini mudah untuk digunakan, fleksibel, dan efektif. Karena media ini bersifat offline atau dektop, sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tanpa membutuhkan koneksi internet. Hasil ini sesuai atau relevan dengan temuan yang dilakukan oleh (Chasi Rizki Santa Putri et al., 2020), dimana media audiovisual yang dikembangkan menggunakan *Macromedia Flash 8* sangat baik ditinjau dari segi validitas dan praktikalitas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan hasil temuan kami dengan temuan sebelumnya adalah dari sisi materi dan kompleksitas isi dari media. Materi yang ada pada media ini mengenai pembelajaran tari dan memiliki isi yang lebih lengkap, seperti adanya video praktik macam-macam tari dan adanya quiz yang lebih interaktif, sehingga siswa atau pengguna ingin selalu menggunakan media ini.

## SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi audiovisual menggunakan *Macromedia Flash 8* dilaksanakan melalui proses lengkap mulai tahap analisis kebutuhan, desain produk, implementasi, pengkodean, serta *publishing* dan pemaketan. Pada analisis kebutuhan, media pembelajaran yang dirancang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa. Desain produk dibuat sketsa dalam sebuah *storyboard*. Implementasi dibuat pada tampilan halaman pembuka, bagian menu, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, dan quiz. Pengkodean menggunakan bahasa pemrograman *action script*. *Publishing* dan pemaketan dalam bentuk *Compaq Disc*. Kelayakan media yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif pada proses pembelajaran. Kelayakan ini didasarkan pada Uji kelayakan ahli media mendapatkan kriteria baik, Uji kelayakan ahli materi mendapatkan kriteria baik, sedangkan. Pada uji kelayakan pengguna yang mendapatkan kriteria sangat baik.

## REFERENSI

- Abi Yodha, S., Abidin, Z., & Adi, E. P. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan E-Learning Dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 181–187.
- Am, S. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Asyhar, R. (2021). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11–16. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.105133>
- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15–34. <http://dx.doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- Chasi Rizki Santa Putri, T., Murtadlo MS, A., & Zulyanty, M. (2020). *Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash Kelas VII SMP Negeri 7 Muaro Jambi*. Skripsi. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Ferdiansyah, F., Ambiyar, A., Zagoto, M. M., & Putra, I. E. D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis E Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 21(1), 62–72. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v21i1.108082>

- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar (Cover Baru)*. Jakarta: Grasindo.
- Hilmiani, H. (2019). *Pengembangan Media AudioVisual Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 5 Masbagik Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi. Universitas Hamzanwadi.
- Irawan, U., & Wirasasmita, R. H. (2019). Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 84–90. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i2.1654>
- Johar, R., & Hanum, L. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kusmana, A. (2017). E-learning dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 14(1), 35–51. <https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a3>
- Malikhah, A. (2014). *Pengembangan media berbasis Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV di MI Mambaul Huda Banjarsari Ngajum Malang*. [Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/7523>
- Mohzana, M., & Fahrurrozi, H. H. (2020). A Management Model for Character Education in Higher Education. *Journal of Talent Development and Excellence*, 12(3s), 1596-1601.
- Mulyasa, E. (2014). *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyasa, H. E. (2010). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kemandirian Guru Dan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Murcahyanto, H., Mohzana, M., & Fahrurrozi, M. (2021). Dampak Media Sosial terhadap Kegiatan Kesenian Mahasiswa. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 4(1), 223–232. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2085>
- Nugrahaeni, A., Redhana, I. W., & Kartawan, I. M. A. (2017). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 23–29. <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12808>
- Nurhayati, N., Purnomo, M. E., & Subadiyono, S. (2018). Pengaruh Online Peer Editing Berbasis E-Learning Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Dulmuluk. *Seminar Nasional KBSP V*, 20-28. Surakarta: Publikasi Ilmiah. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/9874?show=full>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Purwanto, A., Widaningrum, I., & Fitri, K. N. (2019). Aplikasi musicroid sebagai media pembelajaran seni musik berbasis android. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 5(1), 78–87. <https://doi.org/10.23917/khif.v5i1.7772>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media Musik dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 35–40. <http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.330>
- Rohani, R. (2019). *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Septiani, M. T., & Hasanah, M. (2019). Media Audio Visual untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 3(1), 31–37. <http://dx.doi.org/10.17977/um007v3i12019p031>
- Siregar, A. C., Adisaputera, A., & Yus, A. (2020). The Development of Interactive Media

- Assisted by Macromedia Flash to Improve the Ability of Understanding the Fiction Story Information in Elementary School Students. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(2), 1200–1208. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i2.1053>
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Thaib, E. N. (2013). Hubungan Antara prestasi belajar dengan kecerdasan emosional. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 13(2), 384-399. <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v13i2.485>
- Winarso, W. (2015). *Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. PhilPapers. <https://philpapers.org/rec/WINDPK>
- Yuliana, N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada Pokok Materi Pythagoras dikelas VIII SMP*. UIN Raden Intan Lampung. Repository. <http://repository.radenintan.ac.id/5505/1/Skripsi Full.pdf>